



Psikoedukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Bahaya Napza Pada Pasien Rehabilitasi Napza

Wina Al Ambiya^{1*}, Anniez Rachmawati Musslifah²

^{1,2}Program Studi Psikologi, Universitas Sahid Surakarta

Korespondensi penulis: winaalambiya@gmail.com

Abstract. *The problem of narcotics, psychotropic, and addictive substances (NAPZA) abuse has a wide negative impact on the physical, psychological, and social aspects of patients. Rehabilitation efforts not only emphasize physical recovery, but also require innovative psychoeducation to support behavioral changes and increased knowledge. This study aims to evaluate the effectiveness of creative psychoeducation based on games show recovery as an educational medium and cognitive stimulation in the rehabilitation process of NAPZA patients. The method used is a literature study and descriptive analysis of the implementation of the educational game "whoever wakes up quickly" in one of the mental hospitals X. The results of the study indicate that creative psychoeducation based on games show recovery is able to increase patient knowledge about the dangers of NAPZA, strengthen critical thinking skills, and encourage positive social interactions among rehabilitation participants. Thus, creative psychoeducation based on games show recovery "whoever wakes up quickly" for NAPZA rehabilitation patients can be recommended as one of the effective psychoeducation to support the rehabilitation process of NAPZA patients.*

Keywords: *"First Come; First Come; First Come" Game; Narcotics; Psychoeducation; Rehabilitation*

Abstrak. Permasalahan penyalahgunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (NAPZA), menimbulkan dampak negatif yang luas pada aspek fisik, psikologis, dan sosial pasien. Upaya rehabilitasi tidak hanya menekankan pemulihan fisik, tetapi juga membutuhkan psikoedukasi yang inovatif untuk mendukung perubahan perilaku dan peningkatan pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas psikoedukasi kreatif berbasis games show recovery sebagai media edukasi dan stimulasi kognitif dalam proses rehabilitasi pasien NAPZA. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan analisis deskriptif terhadap implementasi permainan edukatif "siapa cepat dia sadar" di salah satu rumah sakit jiwa X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa psikoedukasi kreatif berbasis games show recovery mampu untuk meningkatkan pengetahuan pasien tentang bahaya NAPZA, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta mendorong interaksi sosial yang positif di antara peserta rehabilitasi. Dengan demikian, psikoedukasi kreatif berbasis games show recovery "siapa cepat dia sadar" pada pasien rehabilitasi NAPZA dapat direkomendasikan sebagai salah satu psikoedukasi yang efektif untuk mendukung proses rehabilitasi pasien NAPZA.

Kata kunci: Game Show; NAPZA; Psikoedukasi; Rehabilitasi; "Siapa Cepat Dia Sadar"

1. LATAR BELAKANG

Penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) merupakan permasalahan kesehatan masyarakat yang kompleks dan multidimensional. Fenomena ini tidak hanya terjadi secara global, tetapi juga menjadi isu serius di Indonesia. Penyalahgunaan NAPZA telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, mulai dari pelajar, ibu rumah tangga, pedagang, pekerja, hingga tokoh publik. Dampaknya tidak hanya merugikan individu, tetapi juga mengancam ketahanan sosial serta masa depan generasi bangsa.

Survei Badan Narkotika Nasional (BNN) tahun 2022 menunjukkan sekitar 6 juta orang di Indonesia terlibat dalam penyalahgunaan NAPZA. Beberapa wilayah seperti DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Bali mencatat angka kasus tertinggi. Selain itu, sekitar 28% pengguna berasal dari kalangan pelajar yang termasuk kelompok usia produktif dan rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial. Lingkungan pergaulan yang permisif serta minim pengawasan menjadi faktor dominan yang meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam penyalahgunaan zat. Data terbaru tahun 2024 menunjukkan prevalensi penyalahgunaan narkoba mencapai 3,3 juta orang dengan ratusan kasus tindak pidana narkoba yang sebagian besar melibatkan kelompok usia 15–24 tahun.

Dampak penyalahgunaan NAPZA sangat luas, meliputi gangguan kesehatan fisik, mental, dan sosial. Secara fisik, penggunaan zat dapat menyebabkan komplikasi pada organ vital seperti hati, jantung, dan paru-paru. Secara psikologis, penyalahgunaan zat berpotensi menimbulkan gangguan fungsi kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk penurunan konsentrasi, perubahan emosi, hingga gangguan koordinasi gerak. Kondisi ini berimplikasi pada penurunan produktivitas serta peningkatan angka kriminalitas yang pada akhirnya menghambat pembangunan nasional.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009, penanganan penyalahgunaan narkoba memerlukan pendekatan rehabilitatif yang komprehensif dan terintegrasi, mencakup aspek biologis, psikologis, sosial, dan spiritual. Namun, pendekatan rehabilitasi konvensional sering kali masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif pasien. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan metode psikoedukasi yang lebih adaptif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik pasien rehabilitasi, khususnya generasi muda.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah psikoedukasi kreatif berbasis permainan, seperti game show recovery “Siapa Cepat Dia Sadar”. Metode ini dirancang untuk menyampaikan materi edukatif secara interaktif dan dinamis sehingga lebih mudah dipahami, dimaknai, serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari selama proses pemulihan. Meskipun pendekatan psikoedukasi telah banyak digunakan dalam rehabilitasi, kajian mengenai efektivitas model berbasis game show dalam konteks rehabilitasi pasien NAPZA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas psikoedukasi kreatif berbasis game show recovery “Siapa Cepat Dia Sadar” dalam mendukung proses rehabilitasi pasien.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Konsep NAPZA

NAPZA merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya. Ketiga jenis zat tersebut memiliki efek psikoaktif yang dapat memengaruhi fungsi otak serta perilaku penggunanya (Kemenkes RI, 2020).

Narkotika adalah zat yang berasal dari tanaman atau hasil sintesis yang dapat menyebabkan penurunan kesadaran, menghilangkan rasa nyeri, serta menimbulkan ketergantungan. Berdasarkan tingkat potensi adiksi dan kegunaan medisnya, narkotika diklasifikasikan menjadi tiga golongan. Golongan I memiliki potensi ketergantungan sangat tinggi dan tidak digunakan untuk terapi medis, kecuali untuk kepentingan penelitian. Golongan II masih dapat dimanfaatkan dalam bidang medis sebagai pilihan terakhir dengan pengawasan ketat karena memiliki potensi adiksi tinggi. Golongan III memiliki potensi ketergantungan relatif lebih rendah dan digunakan dalam praktik pengobatan secara terbatas, seperti kodein dan turunannya.

Psikotropika adalah zat yang bekerja pada sistem saraf pusat sehingga memengaruhi kondisi mental, emosi, serta perilaku seseorang. Psikotropika dikategorikan menjadi empat golongan berdasarkan tingkat bahaya dan potensi ketergantungannya. Golongan I tidak memiliki manfaat medis dan berisiko tinggi menyebabkan ketergantungan. Golongan II memiliki potensi ketergantungan tinggi dan dapat digunakan dalam terapi tertentu. Golongan III memiliki potensi ketergantungan sedang, sedangkan Golongan IV memiliki potensi ketergantungan ringan (Ruri, 2019). Zat adiktif adalah substansi yang dapat menyebabkan ketergantungan, seperti alkohol, rokok, dan bahan lainnya (Ruri, 2019).

B. Klasifikasi Berdasarkan Efek Farmakologis

Berdasarkan dampaknya terhadap sistem saraf pusat, NAPZA diklasifikasikan menjadi depresan, stimulan, dan halusinogen. Depresan berfungsi menekan aktivitas sistem saraf pusat, seperti opioid (morfin, heroin, kodein) dan obat penenang anti kecemasan. Stimulan meningkatkan aktivitas sistem saraf pusat, sedangkan halusinogen menyebabkan perubahan persepsi dan pengalaman sensorik (Widyawati, 2020).

C. Dampak Penyalahgunaan NAPZA

Penyalahgunaan NAPZA berdampak pada berbagai aspek fungsi tubuh dan psikologis. Zat-zat tersebut memengaruhi transmisi sinyal antar sel saraf sehingga

mengganggu fungsi kognitif seperti kemampuan berpikir, konsentrasi, dan daya ingat. Selain itu, dapat terjadi gangguan fungsi afektif berupa perubahan emosi, depresi, dan kecemasan, serta gangguan fungsi psikomotorik yang memengaruhi koordinasi gerak. Dampak medis juga dapat muncul dalam bentuk gangguan pada organ vital seperti hati, jantung, dan paru-paru (Adam, 2012).

D. Rehabilitasi dan Psikoedukasi

Rehabilitasi penyalahgunaan NAPZA merupakan proses pemulihan yang bertujuan membantu individu kembali berfungsi secara optimal dalam kehidupan sosial. Pendekatan rehabilitasi yang komprehensif mencakup aspek biologis, psikologis, sosial, dan spiritual.

Psikoedukasi merupakan salah satu intervensi yang bertujuan meningkatkan pemahaman individu mengenai kondisi yang dialami serta membangun keterampilan adaptif untuk mencegah kekambuhan. Model psikoedukasi kreatif berbasis permainan dikembangkan sebagai pendekatan inovatif yang mendorong partisipasi aktif pasien, meningkatkan kemampuan kognitif, serta memperkuat interaksi sosial selama proses rehabilitasi. Pendekatan ini menjadi landasan konseptual dalam penelitian mengenai efektivitas game show recovery “Siapa Cepat Dia Sadar” sebagai media psikoedukasi dalam rehabilitasi pasien NAPZA.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dalam pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode game show recovery, dimana peserta melakukan diskusi untuk menjawab kuis. Dengan berjumlah 6 orang, tim pelaksana psikoedukasi kreatif berbasis games “siapa cepat dia sadar” diantaranya 1 orang psikologi dan 5 mahasiswa psikologi. Peserta kegiatan ini berjumlah 6 pasien NAPZA di Bangsal rehabilitasi napza terdiri dari usia remaja sampai dewasa akhir. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode studi deskripsi kualitatif dan implementasi. Data yang didapatkan dari kegiatan psikoedukasi berbasis permainan di bangsal rehabilitasi NAPZA rumah sakit jiwa X, guna merawat pasien penyalahgunaan NAPZA.

Pelaksanaan pengabdian ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) melakukan observasi terkait situasi dan kondisi pasien. (b) Melakukan koordinasi terkait dengan informasi, dan fasilitas tempat serta peralatan pada pelaksanaan kegiatan. (c) pelaksanaan psikoedukasi berbasis games show recovery “siapa cepat dia sadar” pada

sabtu, tanggal 17 Mei 2025. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 sesi, yang pertama sesi game show recovery “Siapa Cepat Dia Sadar”, sesi kedua menulis surat untuk diriku di masa depan, sesi ketiga melakukan refleksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (Sub judul level 1)

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui serangkaian program terstruktur yang dirancang untuk memberikan kontribusi nyata terhadap kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok sasaran. Bentuk pelaksanaannya, psikoedukasi berbasis games show recovery “siapa cepat dia sadar”. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap risiko dan dampak negatif napza pada pasien rehabilitasi napza. Melalui kegiatan ini, diharapkan pasien mampu mengenali konsekuensi fisik, psikologis, social, dan hukum dari penggunaan zat adiktif, sehingga mereka memiliki kesadaran yang lebih tinggi untuk menghindari kekambuhan dan komitmen pada proses pemulihan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu, 17 Mei 2025, kegiatan dilaksanakan di rumah sakit jiwa X, kegiatan berlangsung selama 3 jam, sebelum memulai permainan game menjelaskan peraturan yang harus diikuti selama sesi, metode permainannya dan melakukan ice breaking sederhana untuk mempercepat adaptasi pasien di lingkungan baru, melatih fokus dan fungsi kognitif.

Sesi game show recovery ”siapa cepat dia sadar” terbagi terdiri 3 sesi permainan. Sesi awal "face-off", ketua dari kedua tim diberikan pertanyaan, yang menjawab tercepat dan benar maka dapat memulai terlebih dahulu. Tujuan game ini untuk pemahaman dan pengetahuan napza terutama bahaya dari penggunaan napza. Selama sesi ini pasien masih dalam keadaan malu untuk menjawab, tetapi mereka tetap antusias dalam menjawab dengan cepat.

Sesi kedua, ”Team time”, kedua tim diberikan soal untuk menemukan kata kata terkait NAPZA dengan berdiskusi bersama tim masing-masing, kata yang ditemukan ditulis dalam kolom keterangan perkata. Tujuan permainan sesi kedua ini bisa melatih memori, konsentrasi, dan kecepatan pemrosesan informasi yang sering terganggu akibat penggunaan zat. Kondisi di sesi kedua ini pasien mulai menunjukkan perasaan senang dan bahagia yang ditunjukkan dengan gelak tawanya.

Sesi ketiga, ” Rival Team”, pada babak penentu ini moderator memberikan pertanyaan, kedua tim saling berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Sesi ini memberikan pertanyaan terkait edukasi dari rehabilitasi. tujuan dari program

rehabilitasi selain memulihkan kesehatan fisik dengan melakukan berbagai aktifitas seperti pola tidur dengan ritme sirkadian dan mental dari gejala depresi dan kecemasan pengguna napza. Tujuan dari kegiatan sesi ini adalah, meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan kesadaran akan bahaya napza

Pada sesi akhir peserta diminta untuk menuliskan surat untuk diri sendiri di masa depan terbukti sebagai alat terapeutik, tujuannya yaitu memberikan komitmen untuk masa pemulihan, berfungsi sebagai anchor emosional dan meningkatkan keberlangsungan dari hasil rehabilitas.

Tujuan dalam Game Show Recovery merupakan kegiatan dengan metode permainan pada pasien pecandu narkoba, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana agar pasien berinteraksi antar sesama dan paham mengenai hukum dengan cara sederhana dan menyenangkan, meningkatkan literasi kesehatan tentang dampak penyalahgunaan napza, memberikan hiburan yang sehat dan bermakna sebagai bagian dari terapi rekreasi.

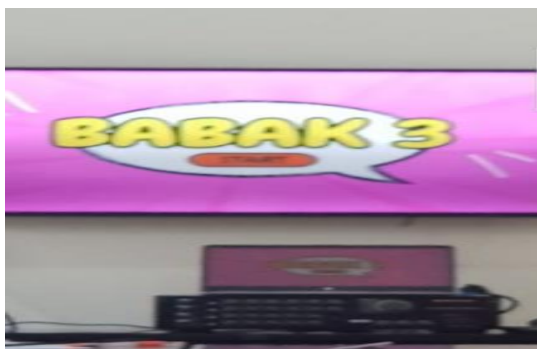
Psikoedukasi berbasis games show recovery "siapa cepat dia sadar", bisa menunjukkan potensi signifikan dalam rehabilitasi pasien penggunaan NAPZA. menurut Teori sosial kognitif Albert Bandura, salah satu teorinya pada konstruk self efficacy, observational learning, dan reciprocal determinism. Games show recovery "siapa cepat dia sadar" ini memfokuskan pada perilaku melalui tiga jalur utama: (1) Meningkatkan kapasitas kognitif, (2) Meningkatkan motivasi dalam intrinsik, dan (3) Restrukturisasi pada lingkungan sosial. Melalui kegiatan tersebut peserta akan lebih memahami akan bahaya napza dari berbagai sudut pandang antar peserta, kondisi demikian harapannya membuat mereka berhenti untuk menggunakan NAPZA.

Berdasarkan teori pembelajaran sosial, manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan tidak semata-mata melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui proses pengamatan terhadap perilaku orang lain. Individu belajar dengan mengamati tindakan, sikap, serta konsekuensi yang dialami orang lain, kemudian meniru atau memodifikasi perilaku tersebut sesuai dengan situasi yang mereka hadapi. Dalam konteks permainan kreatif berbasis games show recovery "siapa cepat dia sadar", pasien dapat mengamati dalam berbagai aspek perilaku dari teman satu tim atau kelompok lain dalam menjawab pertanyaan, apakah menunjukkan keberanian, atau mempraktikkan pengetahuan. Metode ini adalah model belajar yang efektif dimana dalam permainan ini, pasien menyaksikan

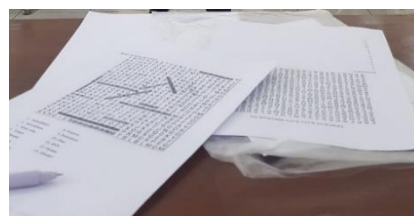
rekan satu tim atau lawan menjawab dan berinteraksi. Proses hal ini memungkinkan terjadinya pembelajaran melalui observasi (vicarious learning), dimana pasien dapat meniru strategi menjawab, mengelola emosi saat menjawab dengan salah, atau belajar dari kesalahan rekan lainnya. Aktivitas ini menciptakan model-model perilaku positif yang secara tidak langsung memperkuat kemampuan kognitif dan sosial pasien, penguatan positif reinforcement, permainan ini menyediakan umpan balik langsung berupa pujian, skor, atau pengakuan sosial yang memperkuat perilaku positif. Bandura menekankan bahwa penguatan semacam ini berperan penting dalam memotivasi individu untuk menanggulangi dan mempertahankan perilaku yang diharapkan. Dalam hal ini, pasien menjadi lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, dan mulai membentuk keterlibatan aktif yang konstruktif. permainan ini menciptakan lingkungan sosial yang suportif dan menyenangkan, yang sangat penting dalam proses rehabilitasi.

Berdasarkan temuan klinis, individu yang menggunakan dan ketergantungan narkotika, psikotropika dan zat adiktif sering kali menunjukkan riwayat hubungan interpersonal yang terganggu dan sering mengalami penolakan sosial. Kondisi ini umumnya ditandai dengan, riwayat hubungan yang tidak stabil dengan keluarga, teman bahkan pasangan. Secara psikososial, penolakan dari lingkungan justru menciptakan siklus negatif berawal dari stigma sosial bisa menarik diri dan meningkatkan ketergantungan pada narkoba

Psikoedukasi games show recovery "siapa cepat dia sadar" berbasis kelompok seperti cerdas cermat mendorong komunikasi, kerja sama, dan empati, sehingga berfungsi sebagai bentuk terapi sosial yang ringan namun efektif dan signifikan, diantaranya aspek komunikasi bisa meningkatkan kemampuan ekspresi verbal, pada aspek psikososial mengurangi gejala isolasi sosial.



Gambar 1



Gambar 2
Team Time

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat proses kegiatan dari awal sampai akhir, permainan ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman pasien tentang NAPZA, dampaknya, serta keterampilan sosial dan emosional yang dibutuhkan dalam proses pemulihan. Secara keseluruhan peserta sangat antusias dalam mengikuti materi dari awal sampai akhir. Pasien yang terdiri dari usia remaja sampai dewasa akhir ini menunjukkan ketertarikannya dalam game show recovery “siapa cepat dia sadar” terlihat dalam mengikuti permainan ini dengan sportif dan antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis yang diajukan, saling bekerjasama dalam tim. Setelah selesai kegiatan mereka mengatakan bahwa saat ini lebih paham tentang bahaya napza, dampaknya baik dari sisi fisik maupun psikis, konsekuensi hukum penyalahgunaan NAPZA.

DAFTAR REFERENSI

- Amanda, M. P., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja (Adolescent substance abuse). *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2).
- Agustina, I., & Noviasari, I. (2022). Pengaruh konseling behavioral terhadap kepercayaan diri remaja kasus kekerasan seksual. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3(2), 152–157. <http://dx.doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4922>
- Amalia, C. R., & Hakim, F. N. R. (2024). Kajian pelecehan seksual melalui teori viktimisasi pada anggota perempuan di organisasi Kota X. *Jurnal Ilmu Hukum Humaniora dan Politik (JIHHP)*, 4(5). <https://doi.org/10.38035/jihhp.v4i5>
- Aryani, R., Anwar, C. R., Hakim, A., & Lidanyi, A. (2024). The development of instructional materials on sex education for elementary school students. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 10(1), 55–62. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v10i1.61207>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- BNN RI. (2023). Laporan kinerja instansi pemerintah Direktorat Kerjasama Deputi Bidang Hukum dan Kerjasama Badan Narkotika Nasional. Jakarta.
- Dhiza Aliffia, Dina Amalia Anggraini, Abdi Muhaimin, Mahdia Fadhila, & Rika Kisnarini. (2024). Pembuatan dan penerapan permainan JEKA sebagai media psikoedukasi penyalahgunaan NAPZA pada pasien rawat inap rehabilitasi reguler di rumah sakit jiwa.
- Elga Yanuardianto. (2019). Teori kognitif sosial Albert Bandura.
- Haryandra, R. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kekerasan Seksual: Kajian Kebijakan Hukum Pidana Indonesia Dan Hukum Pidana Islam. *Rechtenstudent*, 2(3), 342–355. <https://doi.org/10.35719/rch.v2i3.89>
- Ip, P., Wong, R. S., Li, S. L., Chan, K. L., Ho, F. K., & Chow, C. (2015). Mental health

- consequences of childhood physical abuse in Chinese populations: A meta-analysis. *Trauma, Violence, & Abuse*, 1–14. <https://doi.org/10.1177/1524838015585317>
- Masriah, Triadhari, I., & Rahmawati, F. (2024). Dampak psikologis pada korban kekerasan seksual di lingkungan kampus. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 6(1).
- Mujawar, S., Chaudhury, S., Saldanha, D., & Jafar, A. K. (2021). Nymphomania associated with childhood sexual abuse: A case report. *Journal of Psychosexual Health*, 3(2), 187–190. <https://doi.org/10.1177/26318318211013615>
- Nasution, I. F., Muzzamil, F., Azzharah, S., & Islamyazizah, A. (2024). Kekerasan seksual pada remaja. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(3), 235–244. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.498>
- Ningrum, D. S., Sari, I. P., Marieska, D., & Anggraini, D. (2022). Gambaran kejadian pelecehan seksual pada remaja putri di lingkungan sekolah. *Indonesian Journal of Nursing Science and Practice*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.24583/ijnsp.5.1.1-5>
- Putri, L. R., Pembayun, N. I. P., & Qolbiah, C. W. (2024). Dampak kekerasan seksual terhadap perempuan: Sebuah sistematik review. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 1–10.
- Ramadhani, S. R., & Nurwati, R. N. (2023). Dampak Traumatis Remaja Korban Tindakan Kekerasan Seksual Serta Peran Dukungan Sosial Keluarga. *Share : Social Work Journal*, 12(2), 131. <https://doi.org/10.24198/share.v12i2.39462>
- Agustini, I., Rachman, R., & Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Slavin, M. N., Scoglio, A. A. J., Blycker, G. R., Potenza, M. N., & Kraus, S. W. (2020). Child sexual abuse and compulsive sexual behavior: A systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 7(1), 76–88. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00298-9>
- Sofiyah. (2009). Mengenal NAPZA dan bahayanya. Depok: Be Champion.
- Warzuknidini, Pramono, A., & Firmansyah, M. (2020). Pengaruh psikoedukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba terhadap perubahan sikap mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Malang. *Jurnal Bio Komplementer Medicine*, 7(1).
- Wulandari, Y. A., & Saefudin, Y. (2024). Dampak psikologis dan sosial pada korban kekerasan seksual: Perspektif viktimologi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1).